# PIXEL mania

ΛΥΣΕΙΣ ΓΙΑ ADVENTURES ΚΑΙ ROLE PLAYING GAMES

AMIGA & ATARI




## Simon the Sorcerer

## ΟΙ ΠΛΗΡΕΙΣ ΛΥΣΕΙΣ ΒΗΜΑ-ΒΗΜΑ

## FASCINATION



# SIMON The Sorcerer & Fascination

**Σας είχαμε υποσχεθεί ότι θα υποστηρίζαμε όσο μπορούσαμε την κατηγορία των RPGs και των adventures. Οι λύσεις, λοιπόν, του Simon, The Sorcerer και του Fascination αποτελούν την εκπλήρωση της υπόσχεσής μας.**



*Για την υλοποίηση της παρούσας έκδοσης συνεργάστηκαν οι: Γιώργος Κακαλέτρης, Umberto Grelloni και ο Ηλίας Μανεσιώτης .*

*Η σελιδοποίηση, η καλλιτεχνική επιμέλεια και η παραγωγή έγιναν από την εταιρία Print Xpress.*




Τον προηγούμενο μήνα, στο αντίστοιχο review, αναφερθήκαμε στο Simon the Sorcerer. Αν και έχουμε τη λύση του, θα πούμε και πάλι δυο λόγια για το παιχνίδι.

Η δράση εκτυλίσσεται στο πάνω μέρος της οθόνης, ενώ κάτω υπάρχουν: αριστερά η λίστα με τα ρήματα-εντολές και δεξιά το inventory, το οποίο μπορεί να έχει απεριόριστα αντικείμενα.

Αυτόματες εντολές είναι η Walk To, για όσα διεξάγονται στην οθόνη, και η Look At, για όσα αναφέρονται στο inventory. Από τα ρήματα-εντολές, τα περισσότερα είναι ευνόητα. Εχετε υπόψη ότι το Consume είναι για να φάτε ή να πιείτε κάτι, ενώ πολλά αντικείμενα, για να τα χρησιμοποιήσετε, πρέπει να τα φορέσετε.

Κατά τη διάρκεια της περιπέτειας θα συναντήσετε πολύ κόσμο. Μπορείτε να μιλάτε σε όλους, αν και δεν είναι πάντα απαραίτητο. Για να φτάσετε στο επιθυμητό αποτέλεσμα, ίσως χρειαστεί να προσπαθήσετε αρκετά, όμως οι διάλογοι διαθέτουν αρκετό χιούμορ, οπότε αξίζει να τους παρακολουθήσετε όλους.




Από την αρχή του παιχνιδιού, ο Simon κουβαλάει μαζί του μια μαγική κάρτα και ένα χάρτη. Η πρώτη είναι το πέρασμα για LOAD, SAVE και QUIT (χρησιμοποιώντας την). Ο χάρτης είναι αρχικά κενός, ενώ στη συνέχεια γεμίζει με τα σημεία που έχετε επισκεφτεί. Αν ο Simon δεν είναι φυλακισμένος, μπορεί ανά πάσα στιγμή να χρησιμοποιηθεί για να κινηθείτε γρήγορα προς μια άλλη περιοχή.

## Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ
### ΜΕΡΟΣ Ι

Αρχίζετε το παιχνίδι στο σπίτι της Καλυψούς. Από εδώ πρέπει να πάρετε το μαγνήτη που είναι κολλημένος στην πόρτα του ψυγείου και το ψαλίδι που βρίσκεται μέσα στο συρτάρι στο μέσο του πάνω τοίχου. Υστερα βγείτε από το σπίτι και κατευθυνθείτε προς τα δεξιά, έξω από το σιδεράδικο. Πάρτε το σχοινί δίπλα στο βαρέλι και το γλωσσίδι από το κουδούνι.

Θα το βρείτε πάνω στο τραπέζι, δίπλα στο κεφάλι του σιδερά. Φύγετε από εδώ προς τα δεξιά και, αφού αγνοήσετε τον πλανόδιο πωλητή, βγείτε από την αριστερή πύλη. Πάρτε τη σκάλα που είναι ακουμπισμένη στον τοίχο (είναι από αυτές που συνήθως κάποιος κουβαλάει μαζί του μήπως-του τύχει κάτι έκτακτο...) και μπείτε στο σπίτι. Από εδώ χρειάζεστε το βάζο για τα δείγματα και το κρύο γιατρικό.

Το πρώτο θα το βρείτε πάνω από τη σκάλα, ενώ το δεύτερο, αν ψάξετε, πάνω στο τραπέζι δεξιά. Βγείτε από το σπίτι και γυρίστε στην πλατεία με τον πλανόδιο, από τη δεξιά πύλη. Από εδώ δεξιά και στην επόμενη οθόνη πάλι το ίδιο. Βρίσκεστε τώρα έξω από το μπαρ "Ο μεθυσμένος δρυίδης". Μπείτε και εντοπίστε το νάνο αριστερά, ο οποίος κοιμάται πάνω στο τραπέζι. Κόψτε του τα γένια με το ψαλίδι και από το ηλεκτρονικό παιχνίδι (!!!), δίπλα του, πάρτε το σπιρτόκουτο. Μιλήστε στο





μαγαζάτορα ή τις "κυρίες" που κάθονται στο τραπέζι... Θα σας δώσουν πληροφορίες και είναι αρκετά διασκεδαστικό.

Στο δωμάτιο δεξιά βρίσκονται οι μάγοι, στους οποίους αναφέρεται η Καλυψώ. Μιλήστε τους και πείστε τους ότι ξέρετε πως είναι οι μάγοι (η σωστή απάντηση είναι η πιο "κουφή". Βρείτε τη μόνοι







σας...). Πείτε τους ότι θέλετε να γίνετε μάγος και ότι θα κάνετε τα πάντα. Αυτοί θα σας δώσουν τις οδηγίες, οι οποίες θα σας βοηθήσουν να βρείτε ένα χαμένο μαγικό αντικείμενο. Χρησιμοποιήστε το χάρτη και κατευθυνθείτε προς το χωριό. Πηγαίνετε αριστερά και βγείτε στο δάσος. Από εδώ δεξιά και μετά πάρτε το μονοπάτι προς τα επάνω. Ακολουθήστε το μέχρι να βρείτε τη σοφή κουκουβάγια. Μιλήστε της (έχει πολλέεεεεες πληροφορίες, οι οποίες σας ενδιαφέρουν) και μόλις της πέσει το φτερό, πάρτε το (θα σας χρειαστεί αργότερα). Τώρα πηγαίνετε δύο φορές δεξιά και πάρτε το δεύτερο μονοπάτι προς τα επάνω.

Βρίσκετε μια τρύπα και μια πινακίδα, την οποία διαβάζετε. Κοιτάξτε στην τρύπα και μιλήστε στον παλαιοντολόγο. Αυτός σας ζητά μια χάρη. Τώρα φύγετε προς τα δεξιά. Βρίσκεστε στο κέντρο του δάσους. Το σημείο (όπως και η κουκουβάγια) σημειώνεται στο χάρτη. Ακολουθήστε τα πρώτα σκαλοπάτια προς τα επάνω. Τώρα βρίσκεστε δίπλα στο κάστρο. Πάρτε το χαρτί που βρίσκεται δίπλα στο πλατύσκαλο και επιστρέψτε στο κέντρο του δάσους. Πάρτε την πέτρα (στο κέντρο της οθόνης), ακολουθήστε τα δεύτερα σκαλοπάτια και μπείτε στη σπηλιά. Κάποια στιγμή, ακολουθώντας το μονοπάτι, φτάνετε κοντά στο βάλτο. Μια πόρτα φαίνεται σε έναν κορμό, στο πάνω μέρος της οθόνης. Χτυπήστε και μπείτε. Πείτε στο πράσινο πλάσμα αν είναι ο "boogie...". Πείτε του: "is it your birthday?" Αυτός θα σας κεράσει σούπα, την οποία φτιάχνει μόνος του. Φάτε το πρώτο μπολ και βάλτε το δεύτερο στο βάζο για τα δείγματα. Συνεχίστε να ζητάτε σούπα, μέχρι να του τελειώσει και να φύγει. Τότε μετακινήστε το μπαούλο και ρίξτε μια ματιά κάτω από την καταπακτή.





Ανεβείτε τώρα επάνω και βγείτε από το σπίτι.

Τώρα πηγαίνετε δεξιά και συνεχώς δεξιά, ώστε να βρείτε έναν τεράστιο γίγαντα που κοιμάται (όχι τα παγωμένα αγάλματα). Τώρα γυρίστε από το χάρτη στο κέντρο του δάσους και πηγαίνετε δεξιά. Βρείτε τον ξυλοκόπο και μιλήστε του, μέχρι να τον πείσετε να σας δώσει τον ανιχνευτή μετάλλων του. Πηγαίνετε δεξιά και χρησιμοποιήστε το χάρτη για να πάτε στο δέντρο με την κουκουβάγια. Από εδώ, αριστερά δύο οθόνες και μετά κάτω. Βοηθήστε τον βάρβαρο να βγάλει το αγκάθι από το πόδι του, ώστε να σας βοηθήσει αργότερα όταν τον χρειαστείτε. Τώρα δύο φορές δεξιά, για να βρείτε τον τύπο που παίζει τρομπέτα. Πηγαίνετε αριστερά και μετά κάτω (γυρίσατε εκεί όπου ήταν πριν ο βάρβαρος). Αριστερά, κάτω, δεξιά, κάτω και τέλος αριστερά, μέχρι να βρείτε την καλύβα με τις μάγισσες. Χρησιμοποιήστε το μηχανισμό του μαγγανοπήγαδου, για να πάρετε τον κουβά, και φύγετε προς τα δεξιά, μέχρι να βρείτε τον κορμό με τα σκουλήκια του ξύλου. Περάστε μερικές φορές μπροστά από τον κορμό, μέχρι να αποφασίσει ο Simon να ακούσει τη συζήτησή τους. Μιλήστε μέχρι να σας ζητήσουν κόκκινο ξύλο (mahogany). Θα τους το βρείτε αργότερα... Τώρα δεξιά, μέχρι να βρείτε το γεφύρι του ξωτικού και τις δύο κατσίκες που έρχονται. Η συζήτηση είναι λίαν διασκεδαστική, όμως το troll δεν θα αφήσει ούτε εσάς να περάσετε. Μιλήστε του, λοιπόν, μέχρι να τον πείσετε να σας αρπάξει τη σφυρίχτρα. Το σφύριγμα φέρνει τον βάρβαρο που βοηθήσατε πριν από λίγο, ο οποίος ελευθερώνει το πέρασμα. Πάρτε το πλακάτ του ξωτικού και φύγετε προς τα δεξιά. Στη συνέχεια κάτω και φτάνετε στο σταυροδρόμι. Ακολουθήστε το μονοπάτι κάτω δεξιά και βάλτε τη γλώσσα της καμπάνας στο κουδούνι. Χτυπήστε το κουδούνι και μετά ανεβείτε από τα μαλλιά (σαν σχοινί). Στο δωμάτιο θα βρείτε την







τερατόμορφη πριγκίπισσα. Μιλήστε της και φιλήστε την, ώστε να μεταμορφωθεί σε γουρούνι. Την παίρνετε και φεύγετε (από τα μαλλιά). Γυρίζετε στο σταυροδρόμι και τώρα φεύγετε πάνω δεξιά. Μόλις φτάσετε στον καταρράχτη, χρησιμοποιήστε τα κλήματα (κάτω αριστερά) για να κατεβείτε δίπλα στο νερό. Μιλήστε στο πλάσμα που θα βρείτε εκεί να ψαρεύει και πείστε το να πιει τη σούπα. Μόλις φύγει, ψαρεύοντας θα βρείτε το δαχτυλίδι και μετά γυρίζετε στο σταυροδρόμι. Ακολουθήστε το μονοπάτι πάνω αριστερά και αφού βρείτε το μικρό με τα μαγικά φασόλια, πείτε του να τα ποτίσει. Βοηθήστε τον και, αφού του τα "πνίξετε", φύγετε και γυρίστε στην ίδια οθόνη. Αυτός θα έχει φύγει, αλλά θα έχουν μείνει τα φασόλια, τα οποία παίρνετε και επιστρέφετε στο χωριό.

Μπείτε στο κατάστημα και δώστε στο μαγαζάτορα τη λίστα με τα ψώνια. Βγείτε από το μαγαζί και από την πύλη γυρίστε στην πλατεία. Βγείτε από την απέναντι πύλη και πηγαίνοντας αριστερά φτάνετε στο σπίτι με τη σοκολατένια πόρτα και την κυψέλη. Βάλτε το γουρούνι να φάει την πόρτα και, αφού μπείτε στο σπίτι, πάρτε το "καπνιστήρι" για τις μέλισσες (από τη



βιβλιοθήκη) και το καπέλο. Βγείτε και χρησιμοποιήστε τα σπίρτα στο εργαλείο για τον καπνό. Υστερα χρησιμοποιήστε το στην κυψέλη και, αφού φύγουν οι μέλισσες, πάρτε λίγο κερί.

Πηγαίνοντας δεξιά, γυρίστε στην κεντρική πλατεία. Από εδώ φύγετε από την κεντρική έξοδο και αμέσως μετά περάστε πίσω από την καλύβα της Καλυψούς. Εδώ βρίσκεται ένας σωρός κοπριάς (φυσικό λίπασμα), στον οποίο βάζετε τα μαγικά φασόλια. Αυτά βλασταίνουν αμέσως και παίρνετε την τεράστια νεροκολοκύθα που γίνεται. Γυρίστε μπροστά από το σπίτι και φύγετε δεξιά. Από το σιδεράδικο φύγετε προς τα πάνω και σταματήστε στο μπαρ. Ζητήστε ποτό από τον μπάρμαν και, ενώ αυτός ψάχνει, βάλτε το κερί στο βαρέλι με την μπίρα που βρίσκεται πάνω από αυτόν. Οταν ο πελάτης τού ζητήσει μπίρα, διαπιστώνει ότι είναι άδειο και το βγάζει στο δρόμο. Προτού φύγετε, του μιλάτε και σας δίνει ένα διαφημιστικό φυλλάδιο για το κατάστημά του, που υπόσχεται μια δωρεάν μπίρα. Στο δρόμο πάρτε το βαρέλι της μπίρας και φύγετε από τα αριστερά. Χρησιμοποιήστε το κουτί που εμφανίστηκε και σε λίγο βρίσκεστε κλεισμένος σε μια αποθήκη.

Ανοίξτε το κιβώτιο που σας σκεπάζει και, αφού ρίξετε μια ματιά στα άλλα, πάρτε το βιβλίο με τα ξόρκια. Ανοίξτε το και βάλτε το χαρτί που εμφανίζεται κάτω από





την πόρτα. Πάρτε το κόκαλο από το ποντίκι και πειράξτε την κλειδαριά μέχρι να πέσει το κλειδί. Τραβήξτε τώρα μέσα το χαρτί και πάρτε το. Ξεκλειδώστε την πόρτα, βγείτε από την αποθήκη, πάρτε τον κουβά και κατεβείτε στο υπόγειο. Εδώ βρίσκεται δεμένος χειροπόδαρα ένας δρυίδης. Μιλήστε του (σας θεωρεί διαβολικό). Πάρτε τις μέντες και το καυτό σίδερο για μαρκάρισμα. Τώρα βγάλτε το δαχτυλίδι και μιλήστε στο δρυίδη, μέχρι να πειστεί ότι είστε με τους καλούς. Σας αποκαλύπτει ότι έχει τη δυνατότητα να μεταμορφώνεται σε βάτραχο. Βάλτε τον κουβά στο κεφάλι του και χρησιμοποιήστε πάνω του το καυτό σίδερο. Ανοίξτε το σιδερένιο κουτί και μπείτε μέσα. Ανοίξτε το κουτί και πάρτε







το πριόνι από το βάτραχο. Χρησιμοποιήστε το στις μπάρες και βγείτε έξω. Πηγαίνετε δεξιά. Χρησιμοποιήστε τα γένια και μπείτε στο ορυχείο των νάνων. Εδώ θα χρειαστείτε password... Είναι Beer, όμως θα βασανιστείτε αρκετά μέχρι να το βρείτε μέσα από μια μεγάλη λίστα λέξεων. Το γράφει όμως και η πέτρα που πήρατε προηγουμένως από εδώ... Μόλις τα καταφέρετε, κατεβαίνετε στο ορυχείο και περνάτε δεξιά στο υπόγειο, όπου κοιμάται ένας νάνος. Με το φτερό τον γαργαλάτε να αλλάξει πλευρό και παίρνετε το κλειδί που αποκαλύπτεται. Επιστρέφετε στη ...ρεσεψιόν και δίνετε το βαρέλι μπίρας στο φρουρό, ο οποίος κατεβαίνει στο κελάρι και αφήνει ελεύθερο το δρόμο. Ανεβαίνετε πάλι από το κελάρι στο γραφείο και από εδώ κατεβαίνετε αριστερά στην οθόνη. Πάρτε το γάντζο που κρέμεται και με το κλειδί, που μόλις κλέψατε, ανοίξτε την πόρτα. Μπείτε, μιλήστε και αφού ο φύλακας σας πετάξει έξω, ξαναμπείτε και πείτε του για "κακό υπολογισμό". Συνεχίστε λέγοντάς του ότι κάτι που κουβαλάτε τον ενδιαφέρει και δώστε του το διαφημιστικό τού μπαρ. Δείξτε έκπληξη για τα κοσμήματα και αυτός θα σας δώσει έναν πολύτιμο λίθο. Από το χάρτη γυρίζετε στο χωριό και επιστρέφετε στην πλατεία, όπου με τον πλανόδιο διαπραγματεύεστε το ρουμπίνι στα 20 χρυσά νομίσματα. Φεύγετε από τη δεξιά πύλη και μπαίνετε στο μαγαζί, όπου αγοράζετε το μπουκάλι με το White Spirit και το σφυρί. Βγαίνετε έξω και φεύγετε προς τα αριστερά στο δάσος. Πηγαίνοντας όλο δεξιά, θα συναντήσετε τον τρομπετίστα. Καθώς παίζει, γρήγορα πετάξτε του τη νεροκολοκύθα. Το όργανο κολλάει και αυτός σας το δίνει για επισκευή. Πηγαίνετε τώρα στο γίγαντα και





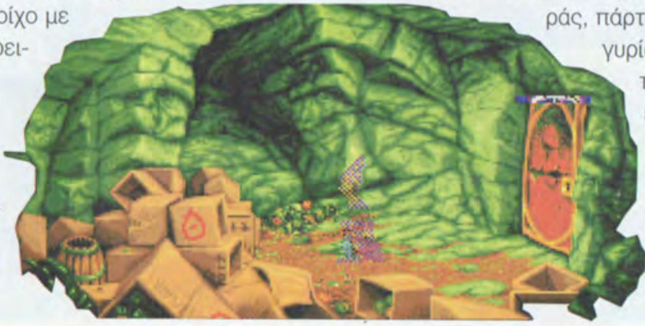


χρησιμοποιήστε το όργανο. Αυτός ανακινείται και ρίχνει το δέντρο που δημιουργεί πέρασμα προς τα δεξιά.

Κατευθύνεστε δεξιά, μέχρι να βρείτε τη σπηλιά του δράκου. Μπαίνετε μέσα και αφού βγείτε καμένος, ρίχνετε μέσα το γιατρικό για το κρυολόγημα. Ο δράκος θεραπεύεται. Μπαίνετε μέσα και παίρνετε τον πυροσβεστήρα. Βγαίνετε από τη σπηλιά και δένετε το γάντζο στο βράχο πάνω από αυτή. Υστερα σκαρφαλώνετε και φτάνετε πάνω από τη σπηλιά. Ενώνετε το μαγνήτη με το σχοινί και "ψαρεύετε" νομίσματα στην τρύπα που υπάρχει εκεί. Συνεχίστε μέχρι να φτάσετε τα 30 και μετά κατεβείτε κάτω και περάστε πίσω από τη σπηλιά. Πάρτε τη μικρή πέτρα που βρίσκεται εκεί και συνεχίστε δεξιά, μέχρι να βρείτε τον τοίχο με τα καρφιά ορειβασίας (του λείπει ένα). Περνάτε δεξιά και μερικές οθόνες αργότερα βρίσκετε ένα δέντρο




που μιλάει. Συζητάτε και βγάζετε την μπογιά από τον κορμό του με το White Spirit. Του ξαναμιλάτε και μαθαίνετε τις μαγικές λέξεις. Πηγαίνετε πάλι στο γίγαντα που κοιμάται και από εκεί μια οθόνη αριστερά. Χρησιμοποιήστε τον ανιχνευτή μετάλλων και επιστρέψτε, μέσω του χάρτη, στο χωριό και από εκεί στο σιδεράδικο. Βάλτε τη μικρή πέτρα που βρήκατε στο αμόνι. Μόλις την επεξεργαστεί ο σιδεράς, πάρτε την και γυρίστε στην τρύπα με τα έργα στο δάσος. Πετάξτε την μέσα. Πείτε στον παλαιοντολόγο πού τη βρή-





κατε και γυρίστε πάλι στο γίγαντα. Μία οθόνη αριστερά έχουν αρχίσει ήδη οι ανασκαφές. Αφού κοιτάξετε στη βρομιά, θα βρείτε ακατέργαστο μιλιρίτη. Γυρίζετε στο χωριό και από εκεί πηγαίνετε στο σιδερά. Πάλι στο αμόνι του επεξεργάζεται το μιλιρίτη και σε λίγο έχει έτοιμο ένα ειδικό τσεκούρι. Γυρίστε στο δάσος και από εκεί βρείτε τον ξυλοκόπο (δεξιά από το κέντρο). Δώστε του το νέο τσεκούρι. Μπείτε στο σπίτι του και πάρτε το καρφί από το γραφείο του, ενώ με τον πυροσβεστήρα σβήστε το τζάκι. Σπρώξτε το γάντζο και πάρτε το κόκκινο ξύλο από το υπόγειο. Γυρίστε πάνω και μετά στο κέντρο του δάσους. Ακολουθήστε τη δεύτερη σειρά σκαλιών (στα δεξιά) και γυρίστε στο βάλτο. Κατεβείτε από την καταπακτή του σπιτιού και καρφώστε τη χαλαρή σανίδα με το σφυρί. Συνεχίστε μέχρι το τέλος και πάρτε το λουλούδι που βρίσκεται πάνω από το κρανίο. Με το χάρτη περάστε στο κατάλυμα των μαγισσών. Πηγαίνετε δεξιά δύο φορές και μιλήστε στα σκουλήκια του ξύλου. Θα ανέβουν στο καπέλο σας και θα φύγετε για το σταυροδρόμι (από το χάρτη). Πηγαίνετε στον πύργο με τη γουρουνοπριγκίπισσα. Από τα μαλλιά ανεβείτε πάνω και χρησιμοποιήστε τα σκουλήκια στο πάτωμα. Στη δεύτερη τρύπα, που θα ανοίξουν, χρησιμοποιήστε τη σκάλα και κατεβείτε κάτω.










Ανοίξτε τη σαρκοφάγο και τραβήξτε το χαλαρό επίδεσμο πίσω από τη μούμια που βγαίνει. Αν ο Simon το σκάσει, απλώς επιμείνετε. Η μούμια εξαφανίζεται και μένει το ραβδί (...για ξεσκόνισμα), το οποίο παίρνετε και γυρίζετε στο χωριό από το χάρτη. Δείχνετε το τελευταίο σας απόκτημα στους μάγους στην ταβέρνα και τους δίνετε τα χρήματα που κουβαλάτε, ώστε να σας δώσουν κάποια βοήθεια (μαγεία για αρχάριους).

Γυρίστε στο μέρος όπου βρήκατε το φάρμακο για το κρυολόγημα (αριστερά του πλανόδιου). Μπείτε και δώστε στο δρυίδη το λουλούδι που πήρατε από το κρανίο.



Θα σας δώσει ένα μαγικό φίλτρο. Γυρίστε από το χάρτη στο κατάλυμα των μαγισσών. Μπείτε και πολεμήστε αυτή που θα βρείτε εκεί, για να της πάρετε τη σκούπα (με στοίχημα τη ζωή σας). Μάλλον θα πρέπει να καταβάλλετε μεγάλη προσπάθεια, μέχρι να νικήσετε. Οταν αυτή χάσει, εξαγριώνε-





ται και γίνεται δράκος. Τότε εσείς με το "abracatabra" γίνεστε ποντίκι και χρησιμοποιείτε την ποντικότρυπα για να ξεφύγετε. Πηγαίνετε στη σπηλιά του δράκου (από το χάρτη), περάστε πίσω από αυτή και κατευθυνθείτε προς τον τοίχο με τα καρφιά. Βάλτε αυτό που λείπει και ανεβείτε το δρόμο.

Χρησιμοποιήστε τη μέντα για να λιώσετε το χιονάνθρωπο, ο οποίος σας κλείνει το δρόμο, και ανεβείτε τις σκάλες. Χρησιμοποιήστε τη σκούπα για να περάσετε στην άλλη πλευρά του γεφυριού και, αφού καταναλώσετε το φίλτρο του δρυίδη, θα περάσετε και μέσα από την πόρτα.

## ΜΕΡΟΣ II

Πάρτε το φύλλο που βρίσκεται μπροστά σας, το σπίρτο από τον κουβά και την πέτρα. Αμέσως μετά φεύγετε προς τα αριστερά. Πάρτε το φύλλο από τον κρίνο και χρησιμοποιήστε επάνω του το σπίρτο. Μετά χρησιμοποιήστε το φύλλο πάνω στο σπίρτο. Πάρτε τους σπόρους και χρησιμοποιήστε επάνω στους την πέτρα. Χρησιμοποιήστε το λάδι στην τάπα. Αυτό είναι δυνατό μόνον όταν βρίσκεστε στο έδαφος. Χρησιμοποιήστε τις τρίχες στο φελλό. Πηγαίνετε στο κέντρο του βούρκου και μετά αριστερά. Κοιτάξτε στο νερό και πάρτε το γρύλο. Μιλήστε στο βάτραχο και





απειλήστε τον ότι "θα σκοτώσετε...". Πάρτε και φάτε το μανιτάρι. Πάρτε το μικρό κλαδάκι από το δέντρο και χρησιμοποιήστε το στο παράξενο μπαούλο μέσα στο δωμάτιο. Αυτό ίσως να μη δουλέψει με την πρώτη φορά και ο Simon να φύγει τρομαγμένος από το δωμάτιο.

Πάρτε το ακόντιο και την ασπίδα και κατευθυνθείτε προς τα κάτω. Χρησιμοποιήστε το ακόντιο στο κρανίο. Πάρτε το καθώς επίσης και το κιβώτιο. Μετακινήστε το μοχλό και χρησιμοποιήστε το κιβώτιο στο μπλοκ δίπλα στο μοχλό. Ξανακινήστε το μοχλό και πάρτε τα κεριά. Πηγαίνετε πάνω δύο φορές και μιλήστε στον καθρέφτη. Επιμείνετε και κάντε μια συνομιλία μεγάλης διάρκειας, μέχρι να εξαντλήσετε τις επιλογές. Τώρα πάρτε το καλτσάκι. Πάρτε και το μαγικό ραβδί που βρίσκεται δίπλα στον καθρέφτη. Πάρτε και το πουγκί πάνω από το κρεβάτι και χρησιμοποιήστε πάνω του το καλτσάκι. Ψάξτε και βρείτε το








βιβλίο που υπάρχει εδώ. Πάρτε το. Ανεβείτε πάνω και πάρτε τα χημικά. Χρησιμοποιήστε τα πάνω στην ασπίδα και αυτή, με τη σειρά της, στο μικρό γάντζο που βρίσκεται δίπλα στις σκάλες. Πάρτε το βιβλίο που βρίσκεται στη μικρή βιβλιοθήκη και ρίξτε του μια ματιά. (Πρέπει να διαβάζετε τα βιβλία και να μαθαίνετε τις οδηγίες που σας ενδιαφέρουν, αλλιώς δεν σας δίνονται οι κατάλληλες επιλογές στις συζητήσεις σας.) Αφού το διαβάσετε, λοιπόν, συζητάτε με τους δαίμονες και τους πείθετε να σας πουν πώς δουλεύει ο τηλεμεταφορέας, σε αντάλλαγμα με την επιστροφή τους στην κόλαση. (Πρέπει πρώτα να έχετε ρίξει μια ματιά στον τηλεμεταφορέα και να προσπαθήσετε να μπείτε μέσα του.) Επίσης, πρέπει να μάθετε από αυτούς πού βρίσκεται ο Sordid. Αφού τελειώσετε τη συζήτηση, γυρίστε κάτω και συζητήστε πάλι με τον καθρέφτη. Κάντε τον να σας δείξει τους αλλόκοτους τύπους πάνω, ώστε να μάθετε τα πραγματικά τους ονόματα - όπως θα έχετε δει από το βιβλίο, είναι απαραίτητο να τα ξέρετε, προκειμένου να τους στείλετε στην κόλαση.

Στη συνέχεια, χρησιμοποιήστε το πουγκί στην ποντικότρυπα στις σκάλες και πηγαίνετε πάλι να μιλήσετε με τους δαίμονες. Αφού γίνουν όλες οι απαραίτητες προετοι-





μασίες, τους στέλνετε στην κόλαση και πηγαίνετε στον τηλεμεταφορέα. Αφού αυτός προετοιμαστεί, σας ρωτάει πού θέλετε να πάτε. Του απαντάτε και σε λίγο βρίσκεστε εκεί...

Πάρτε τη διχάλα και το χαλίκι δίπλα στο σημείο τηλεμεταφοράς σας. Μιλήστε στον υπάλληλο και κάντε τον να σας δώσει ένα πακέτο διαφημιστικά φυλλάδια. Εξετάστε τα και πάρτε το λαστιχάκι που τα συγκρατεί. Χρησιμοποιήστε το με τη διχάλα, φτιάχνοντας έτσι μια σφεντόνα. Χρησιμοποιήστε την με το κουδούνι αριστερά του υπαλλήλου και αμέσως αυτός φεύγει, αφού νομίζει ότι έπιασε φωτιά. Τώρα πάρτε τα αναμνηστικά σπίρτα από τον πάγκο υποδοχής και μπείτε στη σπηλιά δεξιά. Μετά το γεφύρι, πάρτε τον κουβά με το γυαλιστικό πατωμάτων και συνεχίστε δεξιά. Χρησιμοποιήστε το μαγικό ραβδί στον Sordid, ο οποίος εκείνη τη στιγμή δοκιμάζει ανεπιτυχώς τις τελευταίες του... ανακαλύψεις. Μόλις τον παγώσετε, ρίξτε ένα σπίρτο στο περιεχόμενο του λάκκου. Αυτό παίρνει αμέσως φωτιά και γίνεται λάβα, πάνω στην οποία χρησιμοποιείτε το μαγικό ραβδί. Ξαφνικά, ανακαλύπτετε ότι ο Sordid δεν είναι τελειωμένος, όμως δεν υπάρχουν και πολλά να κάνετε από εδώ και πέρα... Η επίδειξη προχωρά μόνη της, μέχρι κάποια στιγμή που θα έχετε την ευκαιρία, καθώς σας πλησιάζει, να του ρίξετε το γυαλιστικό. Γλιστρά και πέφτει στην καυτή λάβα και αυτό ήταν...




Συγχαρητήρια. Τελειώσατε το Simon The Sorcerer. Θα υπάρξει, άραγε, και δεύτερο μέρος;

# Fascination

Ξεκινώντας, βρίσκεσαι στο ξενοδοχείο Pelican, στο Maiami. Ο τύπος που πέθανε στο αεροπλάνο σού άφησε μία briefcase με ένα από τα vial. Η briefcase ανοίγει με κάποιο συνδυασμό γραμμάτων, τον οποίο δεν θυμάσαι. Δοκίμασε να φύγεις από το δωμάτιο. Στην τρίτη συνεχή προσπάθεια θα θυμηθείς τον κωδικό που σου είπε ο τύπος πριν πεθάνει. Κάνε click στη briefcase και μετακίνησε ένα ένα τα γράμματα του συνδυασμού, μέχρι να σχηματίσεις τη λέξη AARGH. Η briefcase θα ανοίξει και θα βρεις μια ηλεκτρική οδοντόβουρτσα. Κάνε click στην οδοντόβουρτσα και προσπάθησε να τη συνδέσεις στην πρίζα, στα δεξιά της οθόνης. Οι υποδοχές δεν ταιριάζουν. Ανοιξε το συρτάρι του γραφείου δεξιά, πάρε τον adaptor που βρίσκεις εκεί και τοποθέτησέ τον στην πρίζα του τοίχου. Τώρα μπορείς να συνδέσεις την πρίζα της οδοντόβουρτσας. Βάλε το διακόπτη στη θέση ON και άλλαξε τη θέση του άλλου, ώστε να δείχνει 110 Volt. Το πάνω μέρος της οδοντόβουρτσας ανοίγει και βρίσκεις το φιαλίδιο. Τώρα πρέπει να βρεις ένα μέρος να το κρύψεις.

Αποσύνδεσε την οδοντόβουρτσα, βγάλε τον adaptor και σύνδεσε στην πρίζα το ψυγείο. Ανοιξε το ψυγείο, πάρε από το





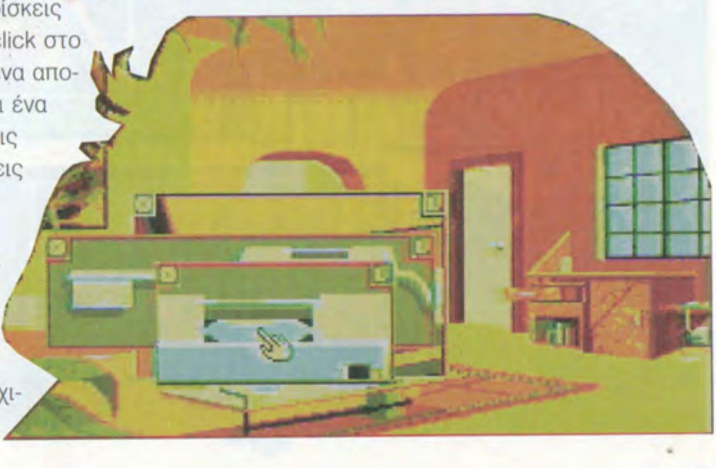


τραπεζάκι την κανάτα με το νερό και γέμισε τις παγοθήκες. Πάρε το φιαλίδιο και τοποθέτησέ το στην παγοθήκη. Κλείσε την πόρτα του ψυγείου. Το φιαλίδιο είναι ασφαλές προς το παρόν.

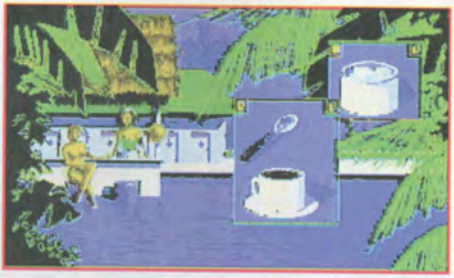
Κάνε click στο μπάνιο για ένα γρήγορο και απολαυστικό ντους. Κάνε click στο τηλέφωνο και κάλεσε τη reception με το 0. Κάνε click στα βιβλία που βρίσκονται κάτω από το συρτάρι του γραφείου. Μαθαίνεις το τηλέφωνο του Quantum Lab (σημείωσέ το, είναι random σε κάθε παιχνίδι). Χρησιμοποίησε το τηλέφωνο για να καλέσεις αυτόν τον αριθμό. Προς το παρόν, δεν μπορείς να μιλήσεις. Βγες από το δωμάτιο.

Στην αίθουσα υποδοχής, πρόσεξε το αντικείμενο που βρίσκεται στο τραπεζάκι με τα λουλούδια. Βρίσκεις ένα key ring. Κάνε click στο τασάκι. Εκτός από ένα αποτσίγαρο βρίσκεις και ένα token. Κάνε click στις εφημερίδες. Διαβάζεις για το θάνατο του Nichols. Πάρε την εφημερίδα και ξανακάνε click στο περιοδικό που ήταν από κάτω. Ξεφυλλίζοντάς το, με διαδοχικά click, θα δεις ένα σχισμένο κομμάτι στο κάτω δεξιά μέρος της σελίδας. Κάνοντας click σε αυτό θα διαβάσεις το όνομα Lou Dale και θα δεις τα τρία πρώτα νούμερα ενός τηλεφώνου. Σημείωσέ τα (και αυτά είναι random σε κάθε παιχνίδι). Κάτω από το περιοδικό, το οποίο είναι ακόμα ανοικτό στην οθόνη σου, βλέπεις έναν κατάλογο με τηλέφωνα. Κάνοντας click σε αυτόν βρίσκεις το τηλέφωνο του Jefrey Miller από το Quantum Lab. Σημείωσέ το (και αυτό είναι random).

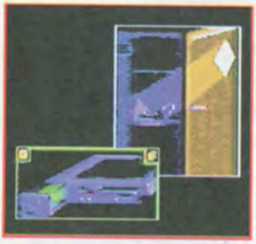
Πήγαινε πάλι στο δωμάτιό σου και σχημάτισε στο τηλέφωνο τον αριθμό που βρήκες προηγουμένως. Απαντάει ο Jefrey Miller και κανονίζετε ένα ραντεβού για αργότερα. Σου δίνει και έναν κωδικό εισόδου στο κτίριο (και αυτός είναι random).



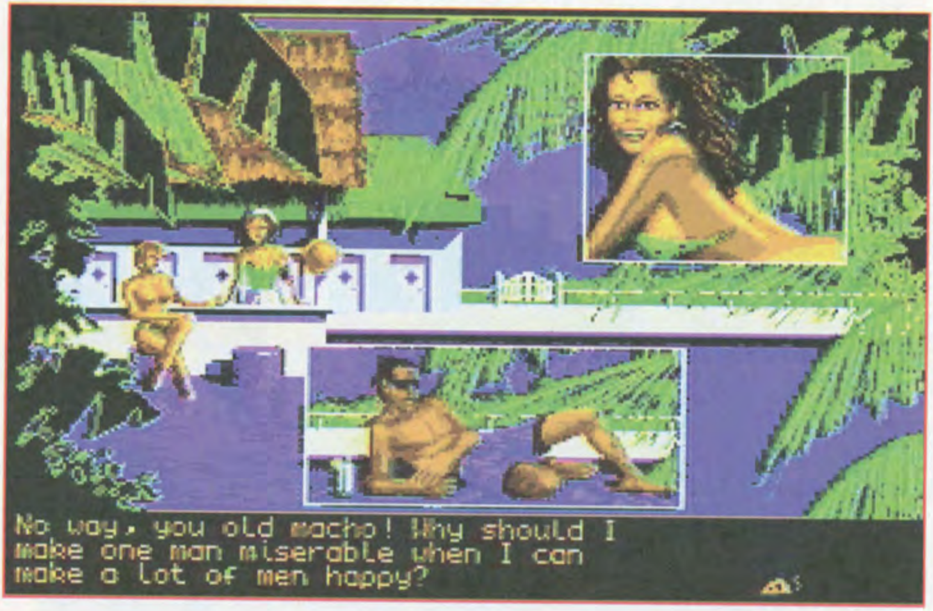




Πήγαινε πάλι στην αίθουσα υποδοχής. Πριν προλάβεις να κατέβεις, χτυπά το τηλέφωνο. Ο φίλος σου, Rob, σε προσκαλεί στην πισίνα. Αφού μιλήσεις με τον Rob, κάνε click στην Prisca. Μόλις τη



συστήσεις στον Rob, σου λέει για κάποιον τύπο σε αναπηρική καρέκλα που έκανε ανακρίσεις για το θάνατο στο αεροπλάνο. Σου δίνει επίσης ένα φακό που πήρε από αυτόν και σου λέει για το pendant που έχασε. Στο φακό έχουν σκαλιστεί κάποια γράμματα, τα οποία δεν είσαι σε θέση να διαβάσεις τώρα. Αν κάνεις click στη Saron θα σε ρωτήσει αν θέλεις καφέ ή cocktail. Επέλεξε καφέ και η Saron σου προσφέρει κύβους ζάχαρη. Ρίξε έναν στον καφέ και πάρε άλλον ένα. Θα σου χρειαστεί αργότερα. Ανακάτεψε τον καφέ με το κουταλάκι και πιες τον. Κάνε click πάνω στο καπέλο και πρόσφερέ το στην Prisca. Δίνοντας το καπέλο ανα-






καλύπτεις πως έκρυβε ένα διακόπτη. Κάνε click στο διακόπτη για να φωτίσεις την πισίνα. Βλέπεις μια αναλαμπή στον πάτο της πισίνας. Κάνε click εκεί για να ανακαλύψεις το pendant που έχασε ο τύπος με την αναπηρική καρέκλα. Πριν φύγεις από την πισίνα πρόσεξε τα booths που βρίσκονται πίσω από τη Sanon. Στην αίθουσα υποδοχής δείξε στη receptionist το key ring. Θα σου δώσει το κλειδί που λείπει, το οποίο ανοίγει ένα από τα locker της πισίνας. Πήγαινε πάλι στην πισίνα και κάνε click στην πιο δεξιά πόρτα. Χρησιμοποίησε δί που σου έδωσε η receptionist για να ανοι locker. Βρίσκεις ένα χα σμένο walkman. Οι μπα ρίες του θα σου χρησιμ σουν για το φακό. Χρησι μοποίησε το token για ανοίξεις το battery compartment. Πάρε τις μπαταρίες και τοποθέτ τες στο φακό σου. Επέστρεψε στην πισίνα και βγες από την πόρτα στο βάθος (ΤΟ Q.U.L.). Βρίσκεσαι έξω από το Quantum Lab. Κάνε click στην Q.U.L. reception και στο panel που εμφανίζεται τύπωσε τον κωδικό που σου έδωσε ο Jefrey Miller στο τηλέφωνο. Αφού μπεις μέσα, πάτα το κουμπί call και μίλα στον υπάλληλο. Σου λέει ότι ο Miller δεν είναι στο γραφείο του. Στα αριστερά, πάνω από το γραφείο, βλέπεις ένα κλειδί. Αν προσπαθήσεις να το πάρεις σε σταματά ένας σκύλος. Προκάλεσε την εμφάνισή του προσπαθώντας να πάρεις το κλειδί και προτού εξαφανι-







αφού χρησιμοποιήσεις το token σχημάτισε τον αριθμό του Miller. Σου λέει να ανέβεις στο γραφείο του και σου δίνει πάλι έναν κωδικό (και αυτός είναι random).

Πήγαινε τώρα στο parking lot, μίλα στον τύπο που κοιμάται και άνοιξε την πόρτα (storeroom door) με το κλειδί που πήρες πριν, με τη βοήθεια τη ζάχαρης. Βρίσκεσαι σε μαύρα σκοτάδια. Πάρε το φακό από το inventory και κάνε use lamp on to storeroom. Δεξιά, περίπου στη μέση, βλέπεις κάτι να προεξέχει. Κάνε click για να σταθεροποιήσεις τη φωτεινή δέσμη του φακού και κάνε click στο hook. Η πόρτα κλείνει και ψάχνοντας με το φακό βρίσκεις μια λευκή στολή που έχει μία τσέπη στα αριστερά. Ακινητοποίησε πάλι τη φωτεινή δέσμη με ένα click και ψάξε στην τσέπη. Βρίσκεις ένα κλειδί.

Επέστρεψε στο parking lot. Εντόπισε την κλειδαριά στο κόκκινο αυτοκίνητο και δοκίμασε να την ανοίξεις με το κλειδί που βρήκες προηγουμένως. Η πόρτα δεν ανοίγει επειδή έχει μπλοκάρει. Μίλα πάλι στον τύπο που κοιμάται. Σου λέει ότι πρέπει να κλοτσήσεις τη ρόδα του αυτοκινήτου.



στη ρόδα, η πόρτα ανοίγει και μπαίνεις στο αυτοκίνητο. Κάτω δεξιά υπάρχει μια key card. Πάρ' την και τοποθέτησέ τη στο panel που βρίσκεται πάνω από τον τύπο που συνεχίζει να κοιμάται. Τύπωσε τώρα τον κωδικό που σου έδωσε ο Miller προηγουμένως, όταν του τηλεφώνησες από το θάλαμο. Ανοίγει η πόρτα του ασανσέρ και ανεβαίνεις στο γραφείο του Miller. Αυτός, όμως, είναι νεκρός. Ψάξε στη βιβλιοθήκη για ένα βιβλίο με το όνομα Manual. Κάνε click στο spring, στο κάτω μέρος του βιβλίου - εμφανίζεται ένα μικρό μπαρ. Στο δεξί μέρος του μπαρ υπάρχει ένα cable. Κάνε click εκεί και ανακαλύπτεις μια κρύπτη με ένα dictaphone. Κάνοντας click στο dictaphone, το τοποθετείς πάνω στο τραπέζι, κάτω από το πορτατίφ. Το dictaphone χρειάζεται φως για να δουλέψει. Κάνε click στο button που βρίσκεται στο δεξί στήθος της κοπέλας-πορτατίφ και ...εγένετο φως. Εντόπισε το label στο σακάκι του Miller. Βρίσκεις ένα μαντίλι. Κάνε click και το βάζεις στο γραφείο. Ξανακάνε click στο μαντίλι. Το ξεδιπλώ-







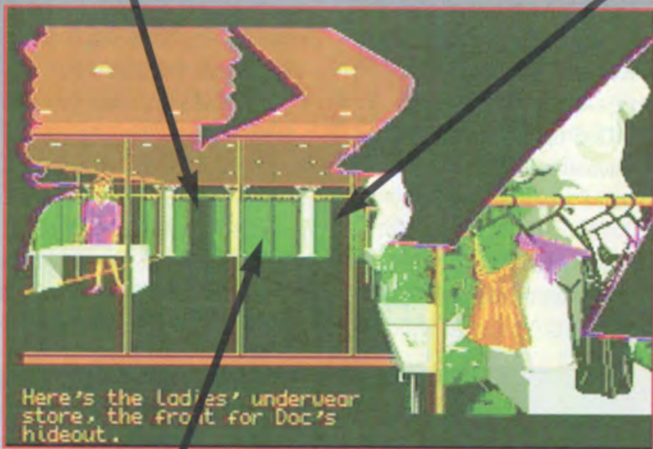

νεις ανακαλύπτοντας μια microcassette. Use microcassette on to dictaphone και διαβάζεις ένα μήνυμα που έγραψε ο Miller πριν πεθάνει. Υπάρχουν τρία φιαλίδια εκ των οποίων ένα έχεις εσύ, ένα ο γιος του Miller ονόματι Kenneth και ένα ο Peter Hillgate γνωστός ως "Doc". Το κρυφό εργαστήριο του Doc βρίσκεται σε ένα κατάστημα με γυναικεία ρούχα. Πρέπει να παραδώσεις όλα τα φιαλίδια στον Kenneth.

Πήγαινε στο lingerie store. Πάρε τις εφημερίδες από το τραπεζάκι δεξιά και μίλησε στην υπάλληλο. Υπάρχουν τρία δοκιμαστήρια. Μπες στο αριστερό και κάνε click σε ένα κομμάτι χαρτί που βρίσκεται στην κάτω αριστερή γωνία. Αναφέρει ατυχήματα, αποτέλεσμα της χρήσης κάποιων παρασκευασμάτων. Βγες και μπες στο μεσαίο δοκιμαστήριο. Στην κάτω αριστερή γωνία βρίσκεις ένα shoe box. Ανοίγοντάς το βλέπεις μια γόβα. Πάρ' την, βγες και μπες στο δεξί δοκιμαστήριο. Από το άνοιγμα του δοκιμαστηρίου βλέπεις μια private door. Κάνε click πάνω της και βρίσκεσαι μπροστά της. Ξανακάνοντας click, τη μισανοίγεις. Στο πάνω μέρος προσέχεις ένα bell. Κάνε click πάνω του ώστε να το



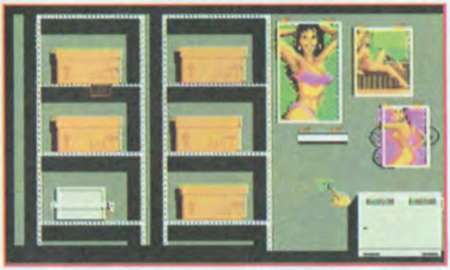


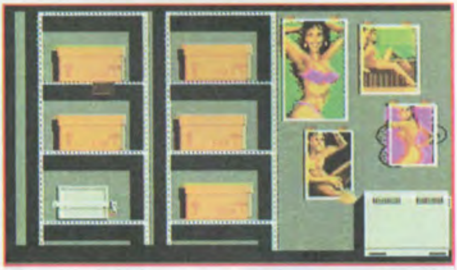





**Το Lingerie Store μέσω του οποίου αποκτάτε πρόσβαση στο μυστικό εργαστήριο του παρανοικού Doc.**
**Πριν κάνετε οτιδήποτε άλλο επισκεφθείτε τα τρία δοκιμαστήρια του καταστήματος όπου και θα βρείτε χρήσιμα αντικείμενα όπως η ψηλοτάκουνη γόβα.**
**Στο τρίτο δεξιά δοκιμαστήριο βλέπετε και την πόρτα που οδηγεί στη μικρή αποθήκη με το χρηματοκιβώτιο. Προσέξτε το bell στην πόρτα.**



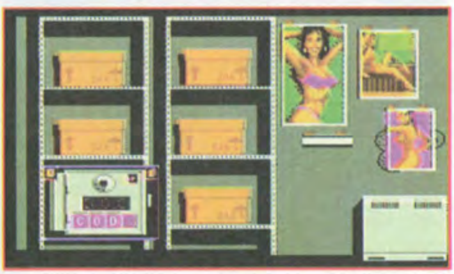


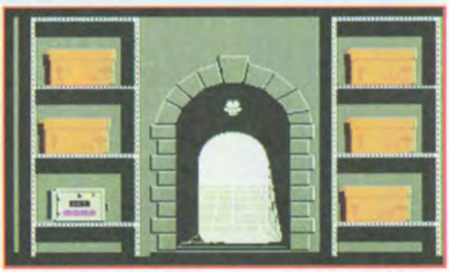
μετακινήσεις και να μην κάνει θόρυβο. Ξανακάνε click στην πόρτα. Την ανοίγεις τελείως και μπαίνεις σε ένα δωμάτιο-αποθήκη.

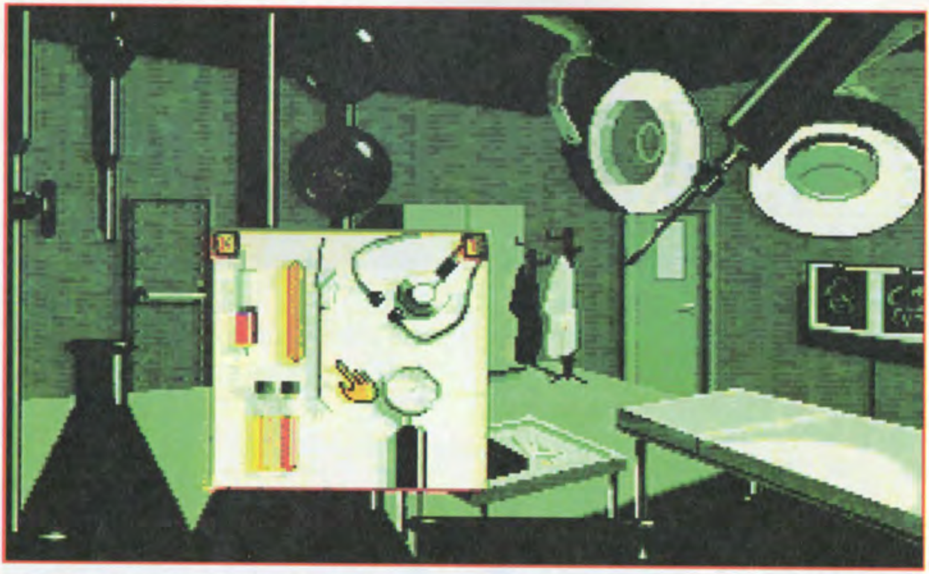
Στον τοίχο υπάρχουν διάφορα posters. Αν κάνεις click σε αυτά, βλέπεις τι υπάρχει πίσω τους. Πίσω από το poster ενός
άνδρα (το οποίο μαζεύ
κάνεις click στο χέρι τ
ένα κλειδί. Από τα ράφ
label και κάνε click στ
να ανακαλύψεις το κρυ
χρηματοκιβώτιο. Κάνε
στο χρηματοκιβώτιο κα
χρησιμοποίησε το κλει
που μόλις βρήκες για ν
ανοίξεις το λουκέτο.
Δυστυχώς, η μπάρα έχε
σφηνώσει οπότε χρησιμοποιείς τη γόβα και μετά το label για να ανοίξεις τελικά την πόρτα του χρηματοκιβωτίου. Τώρα θα πρέπει να δώσεις το σωστό κωδικό για να ενεργοποιηθεί ο μηχανισμός. Κάνοντας κάθε φορά click στο combination lock, δίνεις τα γράμματα που σχηματίζουν τη λέξη DOC, το παρατσούκλι δηλαδή του Hillgate.



Ο μηχανισμός ανοίγει μια πόρτα και βρίσκεσαι στο μυστικό εργαστήριο του Doc. Ψάξε στην τσέπη της ιατρικής μπλούζας
σμένη κοντά στην
ε τη μάσκα και το
ck στον τηλεφωνητή
play. Δεν γίνεται
, οπότε πάτα το
d. Δίνοντας τώρα play
ις τα μηνύματα. Οταν
ιώσουν, πάτα το
nd και μετά το erase
τα σβήσεις. Δίπλα
στον τηλεφωνητή υπάρχει ένα τραπέζι με εργαλεία. Κάνε click πάνω του και πάρε το scalpel. Χρησιμοποίησε το κλειδί που πήρες από την μπλούζα για ανοίξεις το ντουλάπι. Κάνε click στα documents και πάρε τη φωτογραφία που







έχει την υπογραφή της Lou Dale. Κάνε click στο jar, περιέχει τα υπόλοιπα φιαλίδια αλλά δεν ανοίγει. Χρησιμοποίησε λοιπόν πάλι τη θαυματουργή γόβα, πάρε τα





φιαλίδια και επέστρεψε στο ξενοδοχείο.

Η receptionist σου δίνει ένα μήνυμα από το φίλο σου Rob, ο οποίος σε περιμένει στο δωμάτιό σου. Η receptionist σού λέει επίσης ότι πήγαν ένα πακέτο στο δωμάτιό σου. Κάνε click και πάρε τις εφημερίδες από το τραπεζάκι. Γράφουν ότι ο Miller πέθανε από καρδιακή προσβολή. Ανέβα στο δωμάτιό σου. Ο Rob κείτεται αναίσθητος πάνω στο κρεβάτι σου, ενώ το δωμάτιο είναι άνω κάτω. Κάνε click στο ποτήρι. Από ό,τι φαίνεται ο Rob ήπιε το περιεχόμενο του φιαλιδίου. Πάρε το box of chocolates από το τραπέζι. Εντόπισε στο χαλί το label pin από το Blue Red club. Κάλεσε τη receptionist με το τηλέφωνο. Σου λέει ότι σε ζητά ένας επιθεωρητής της αστυνομίας. Κατέβα στην αίθουσα υποδοχής για να συναντήσεις τον επιθεωρητή Pedro di Helgos. Αντιλαμβάνεσαι ότι είναι αυτός που σου περιέγραψε η Prisca. Κάνε click στη γάτα που κρατά αυτός. Το όνομά της είναι Fa. Κάνε click στο περι-



λαίμιο. Ο επιθεωρητής σου αναφέρει για τα αδέλφια της γάτας, ονόματι MI και SOL. Κάνε click στον επιθεωρητή μέχρι να αρχίσει να σε ρωτά. Απάντησε τις 2,2,2,1,2,1, γιατί αλλιώς Game Over...

Οταν φύγει ο αστυνομικός, βρίσκεις κοντά στο τραπέζι με τα λουλούδια ένα scrap of paper, το οποίο περιέχει έναν τετραψήφιο αριθμό (και αυτός είναι random). Αν τον συνδυάσεις με τον αριθμό που βρήκες στο κομμένο απόκομμα του περιοδικού έχεις έναν πλήρη αριθμό τηλεφώνου, αυτόν της Lou Dale. Κάνε click στη receptionist. Σου λέει ότι ο Rob έφυγε την ώρα που μιλούσες με τον επιθεωρητή. Ανέβα στο δωμάτιο και σχημάτισε στο τηλέφωνο τον αριθμό της Lou Dale. Πες της ότι τη θέλεις για κάποια δουλειά και αυτή σε καλεί στο studio της. Φεύγοντας από το δωμάτιο, πηγαίνεις έξω από το studio της Lou Dale. Κάνε click στο αυτοκίνητο που είναι παρκαρισμένο απ' έξω.

Το πακέτο στο πίσω κάθισμα είναι από το lingerie store, ενώ στο μπροστινό κάθισμα βρίσκεις ένα label pin από το Blue Red club. Στο παρμπρίζ βρίσκεις 10 δολάρια.

Αν χτυπήσεις την κεντρική πόρτα τρεις







φορές, βγαίνει ο δολοφόνος και σε σκοτώνει. Κάνε click στη service door. Είναι κλειδωμένη. Ψάξε στο σκουπιδοτενεκέ που είναι δίπλα. Βρίσκεις μια εφημερίδα που έχει πρωτοσέλιδο τη φωτογραφία του Rob, ο οποίος κατηγορείται για δεκατρείς επιθέσεις σε γυναίκες.

Κάνε click στην κλειδαριά της πόρτας. Το κλειδί βρίσκεται από την άλλη μεριά. Πάρε από το inventory τη φωτογραφία και τοποθέτησέ τη στη χαραμάδα κάτω από την πόρτα. Χρησιμοποίησε το scalpel στην κλειδαρότρυπα. Με αυτόν τον τρόπο σπρώχνεις το κλειδί, το οποίο πέφτει πάνω στη φωτογραφία. Κάνε click στη χαραμάδα. Παίρνεις τη φωτογραφία και το κλειδί. Χρησιμοποίησε το κλειδί για να ανοίξεις την πόρτα. Βρίσκεσαι στην κουζίνα του studio. Ανοιξε τα ράφια κάνοντας click πάνω τους. Στο πρώτο από δεξιά





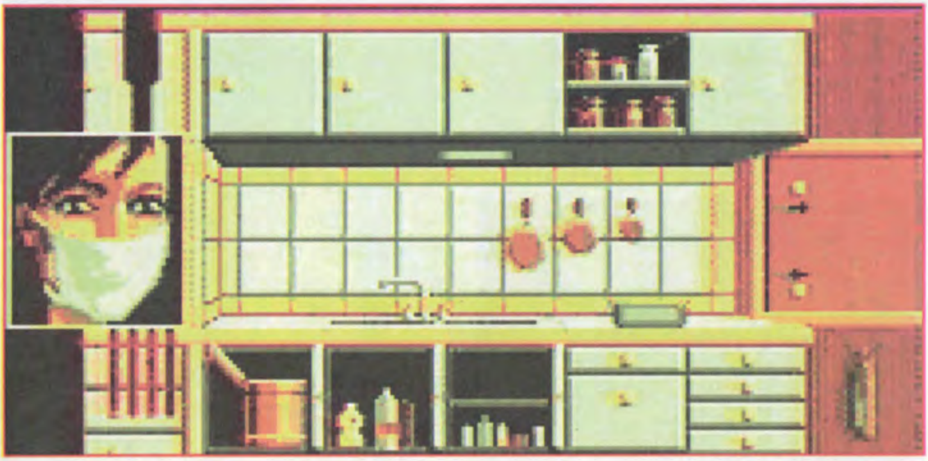
κάτω ράφι βρίσκεις μια basin. Κάνε click πάνω της και αυτή μεταφέρεται στον πάγκο. Πάρε το cloth. Κάνε click στη βρύση για να την ανοίξεις. Πάρε το cloth και κάνε use on to water. Πάρε το βρεγμένο cloth και κάν' το click πάνω στο hook, στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης. Κάνε click στη βρύση για να την κλείσεις. Στο inventory, κάνε click στη mask για να τη φορέσεις. Κάνεις click στο ξύλινο παράθυρο δεξιά για να το μισανοίξεις και να δεις το δολοφόνο.

Πρέπει να βρεις έναν τρόπο να τον εξουδετερώσεις. Ψάχνοντας στην κουζίνα βρίσκεις μερικά ενδιαφέροντα συστατικά (bleach, caustic soda, ammoniac), με τα οποία μπορείς να κατασκευάσεις ένα ασφυξιογόνο παρασκεύασμα. Ρίξε όλα τα συστατικά στην basin και αμέσως άνοιξε τελείως το παράθυρο και βγάλ' την έξω από την κουζίνα, κάνοντας click πάνω της. Κλείσε το παράθυρο, πάρε το βρεγμένο cloth και τοποθέτησέ το στη χαραμάδα, ώστε οι ατμοί από την basin να μην μπουν στην κουζίνα. Μετά από λίγη ώρα ο δολοφόνος είναι αναίσθητος.



Μπαίνοντας στο studio βλέπεις το δολοφόνο και τη Lou Dale. Αφού την ελευθερώσεις, σου διηγείται την ιστορία με τον Kenneth και σου δίνει το signet ring. Σου λέει επίσης ότι θα βρεις το σωσία του Kenneth στο Blue Red club. Φεύγοντας από το studio της Lou Dale, πηγαίνεις κατευθείαν στο Blue Red club. Ο πορτιέρης αρνείται να σε βάλει μέσα, ακόμα και όταν του δείχνεις το label pin. Το αδύνατο σημείο του είναι φυσικά τα χρήματα. Δώσε του τα 10 δολάρια που βρήκες στο παρμπρίζ του αυτοκινήτου και είσαι μέσα στο club σε μηδέν χρόνο.

Μπαίνοντας μέσα, βλέπεις το σωσία του Kenneth και αρχίζεις τη συζήτηση. Απάντησε κατά σειρά τις 2, 2, 1, 2, 1. Πείθεις τον ψεύτικο Kenneth για τις ικανότητές






σου και τον ακολουθείς στη villa του. Εκεί αρχίζετε τα προκαταρκτικά, αλλά προτού προχωρήσετε μέχρι... εκεί που δεν παίρνει, δώσ' του ένα από τα σοκολατάκια. Θα πέσει κατευθείαν για ύπνο αφήνοντάς σου χρόνο να ψάξεις. Πρόσεξε το τατουάζ στα οπίσθιά του: το αληθινό του όνομα δεν είναι αυτό που ισχυρίζεται. Κάνε click στο χέρι του και πάρε το δαχτυλίδι του.

Δοκίμασε το signet ring στο χέρι του. Δεν ταιριάζει στο δάκτυλο, άλλη μια απόδειξη ότι δεν είναι ο Kenneth. Κάνε click στο pendant που κρέμεται από το λαιμό




του. Κάνε use το pendant που βρίσκεται στο inventory σου (αυτό που βρήκες στην πισίνα) με αυτό που κρέμεται από το λαιμό του σωσία.

Ταιριάζουν απόλυτα, άρα ο σωσίας είναι γνωστός του επιθεωρητή της αστυνομίας.

Τώρα πήγαινε στο σαλόνι. Γύρνα πάλι στο δωμάτιο για να ακούσεις το σωσία να παραμιλάει για κάποιο μυστικό πέρασμα. Ξαναπήγαινε στο σαλόνι. Πρέπει να βρεις το μυστικό πέρασμα για να φύγεις από τη villa. Κάνε click στο διακόπτη που βρίσκεται στο κάτω μέρος του ενυδρείου για να το φωτίσεις. Στα αριστερά της καρέκλας βρίσκεται ένα landing net, το οποίο φυσικά πρέπει να πάρεις. Στη δεξιά πλευρά του ενυδρείου εντόπισε το shellfish και κάνε click πάνω του. Στο παράθυρο που ανοίγει πάρε το plankton και κάν' το click στο shellfish. Ανοίγει και βλέπεις ένα μαργαριτάρι. Για να το πάρεις χρησιμοποίησε το landing net.





Κάνε click στον παπαγάλο. Αυτός σκύβει και παίρνει στο στόμα του ένα cigar. Πάρε το cigar και βάλτο στο στόμα του αγάλματος που βρίσκεται στα αριστερά της οθόνης. Βγάλε τον επίδεσμο από το μάτι του αγάλματος και τοποθέτησε εκεί το μαργαριτάρι. Μια ακτίνα laser διασχίζει το δωμάτιο και χτυπά το μάτι ενός άλλου αγάλματος στα δεξιά. Κάνε click στο όνομα του αγάλματος. Χρησιμοποίησε το δαχτυλίδι που πήρες από το σωσία στο παράθυρο που εμφανίζεται. Ενα μυστικό πέρασμα εμφανίζεται στο βάθος του δωματίου. Μπαίνοντας σε αυτό βγαίνεις στο εργαστήριο του Doc, ο οποίος σε βλέπει και σου ορμά.

Ανακτάς τις αισθήσεις σου στη villa με τη βοήθεια του επιθεωρητή της αστυνομίας. Στη στιχομυθία που ακολουθεί απάντησε κατά σειρά τις 2,2,1,2,1. Πηγαίνεις στην τουαλέτα.

Τώρα πρέπει να βρεις έναν τρόπο να εξουδετερώσεις τον επιθεωρητή που θέλει οπωσδήποτε να πάρει τα vials. Κάνε click στο σκουπιδοτενεκέ και όταν ανοίξει κάνε click στο χαρτί.

Τίποτα το σημαντικό. Ξανακάνε click στο σκουπιδοτενεκέ. Τώρα βρίσκεις και



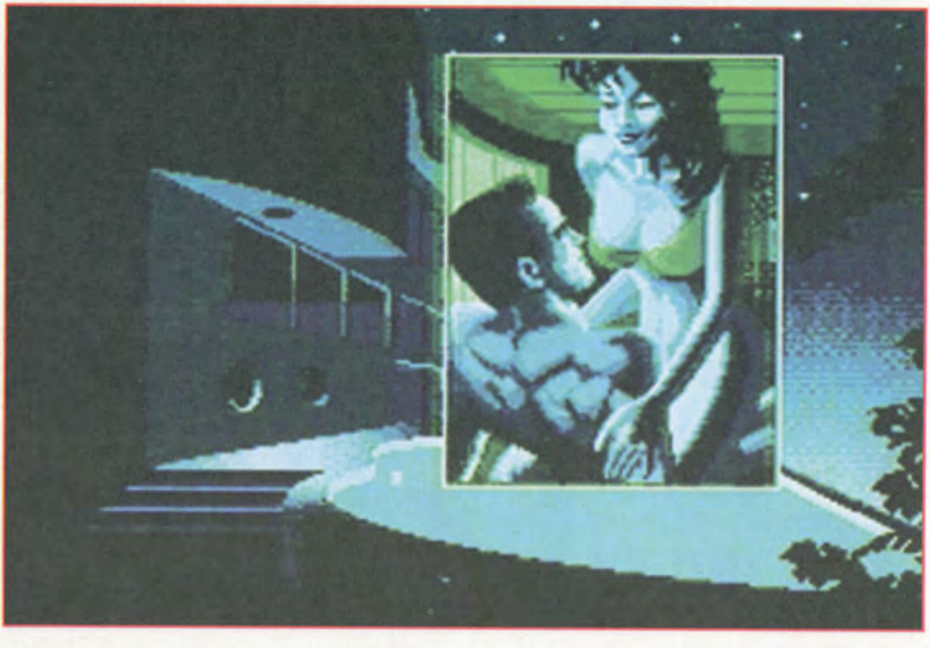






παίρνεις μια σύριγγα. Κάνε click στο δοχείο που βρίσκεται αριστερά, άνοιξέ το (κάνοντας click στο lid) και γέμισε τη σύριγγα με formalin. Βρες το κρυφό ντουλάπι κάνοντας click στο mechanism. Στο πάνω μέρος βρίσκεις ένα spray. Ανοιξέ το κάνοντας click στο κάλυμμα (stopper) και χρησιμοποίησε τη σύριγγα για να γεμίσεις το spray με formalin.

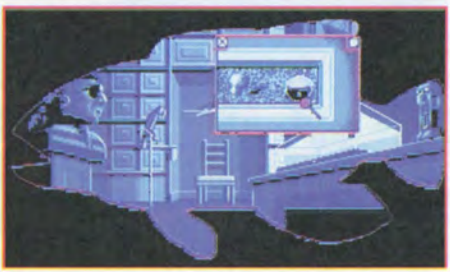
Επέστρεψε στο δωμάτιο όπου βρίσκεται ο επιθεωρητής και χρησιμοποίησε το spray πάνω του. Πέφτει λιπόθυμος και τώρα μπορείς να πας στο lounge. Βρίσκεσαι σε ένα δωμάτιο με πίνακες και ένα πιάνο. Κάνε click στον πίνακα Nudity's Dream. Στο παράθυρο που ανοίγει κάνε click στο trigger. Πάνω από το πιάνο εμφανίζεται ένας τεράστιος ζωδιακός κύκλος. Κάνε click πάνω του και όταν ανοίξει το ειδικό παράθυρο κάνε click στο ON για να ενεργοποιήσεις το μηχανισμό και να εμφανιστεί το πιάνο. Εδώ είναι το





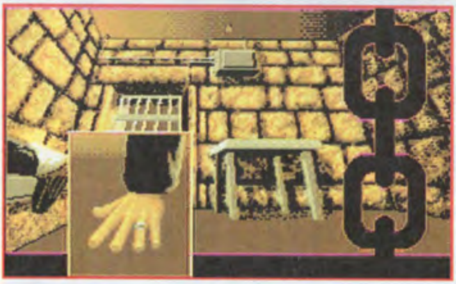
προβληματικό μέρος του παιχνιδιού. Παίζοντας κάποιες νότες στο πιάνο θα ανοίξει ένα ακόμη μυστικό πέρασμα, αλλά ο γρίφος δεν είναι τόσο εύκολος όσο ακούγεται. Οι νότες που πρέπει να παίξεις είναι γραμμένες πάνω στο φακό και τις διαβάζεις με use του τελευταίου στο μικροσκόπιο που υπάρχει στο δώμάτιο. Χρησιμοποιώντας το signet ring στο μικροσκόπιο διαβάζεις και την ημερομηνία γέννησης του Kenneth (και αυτή είναι random).

Από την ημερομηνία βγάζεις συμπέρασμα για το ζώδιο και, χρησιμοποιώντας έναν ειδικό διακόπτη, θέτεις το δείκτη του ζωδιακού κύκλου στο επιθυμητό σημείο. Οι νότες τώρα είναι γραμμένες με τον αμερικανικό τρόπο γραφής (A,B,C,D κ.λπ.). Συνήθως οι νότες που πρέπει να παίξεις είναι οι BADGE με δίεση στο A ή στο D (η δίεση συμβολίζεται με ένα + στο πάνω μέρος της νότας). Η αντιστοιχία με το ευρωπαϊκό σύστημα είναι B, A, D, G, E = SI, LA, RE, SOL, MI. Αρχίζεις να παίζεις το κομμάτι, από τα δεξιά φυσικά, προσέχοντας όταν έχει δίεση να χτυπάς το αντίστοιχο μαύρο πλήκτρο. Το πρόβλημα, όμως, δεν είναι στις νότες αλλά στα ζώδια, μια και, ακόμα και αν παίξεις σωστά τις νότες, δεν ανοίγει το μυστικό πέρασμα. Αυτό που πρέπει να κάνεις είναι να δοκιμάζεις ένα ένα τα ζώδια, παίζοντας ταυτόχρονα τις νότες, ώστε να βρεις το









σωστό. Αφού το ξεπεράσεις με επιτυχία και αυτό, βρίσκεσαι στη φυλακή με τον αληθινό Kenneth, ο οποίος κείτεται αναίσθητος. Δοκίμασε το signet ring στο χέρι του. Ταιριάζει απόλυτα. Πάρε από την τσέπη του τον αναπτήρα. Στον τοίχο βλέπεις ένα μηχανισμό που ενεργοποιείται μάλλον από τον καπνό. Βάλε όσες εφημερίδες έχεις μαζέψει πάνω στο τραπέζι και χρησιμοποίησε τον αναπτήρα για να βάλεις φωτιά. Ο μηχανισμός ανιχνεύει τον καπνό και ανοίγει την πόρτα της φυλακής, επιτρέποντάς σου να βγεις έξω όπου και συναντάς όλους τους φίλους σου. Ολη η περιπέτεια ήταν στην ουσία ένα role playing game, κατασκευασμένο ειδικά για σένα. Αν κάνεις click σε κάθε πρόσωπο, βλέπεις το ρόλο τον οποίο έπαιξε στην ιστορία.

Επιτέλους ...τέλος!

